Пляска Смерти

Powered by the Apocalypse

1. Настоящий Макабр

Сегодня, вам предстоит прочесть книгу о настоящем Макабре — пляске Смерти, напоминании о том, что каждый рано или поздно будет кормить червей. В нашем случае, скорее рано. Эта книга, по крайней мере та ее часть, что может быть переписана и распространена без угрозы для Папского престола, повествует о событиях происходивших на рубеже XV-XVI веков, от Рождества Христова. Чума мертвецов превратила некогда прекрасные земли матери Европы в жестокие пустоши, стала причиной разрушения прекраснейших городов и храмов. Эта книга повествует о храбрых героях, противостоящих дьявольским козням в последние дни мира, о мудрых властителях и кротких святых, и конечно же о живых мертвецах. Алчущих плоти и не знающих усталости.

Но перед тем, как вы узнаете об островках Ренессанса на этой проклятой земле, перед тем как получите возможность вписать свои имена в историю Настоящего Макабра, прочтите о том, что происходит вокруг вас.

Все умирают, чтобы потом восстать. Чума выкашивает людей как опытный и усердный жнец, и каждый умерший, не важно по какой причине, вскоре встанет и захочет отведать живой плоти. Чума лишь убивает в рекордно быстрые сроки.

В условиях дикой смертности, каждый человек бесценен. Это означает, что как никогда прежде люди должны знать свое место — крестьянин не имеет права разогнуть спину и покинуть свои землю, прекратив поставки столь ценного зерна, женщины должны рожать каждый год — иначе мы все вымрем. Это означает, что быть одиночкой смертельно опасно. Если бойкий деревенский парниша бросит пахать поле, от голода сгинет его семья, если взбунтуется деревня, костлявая может забрать и ближайший городок.

Золото в эти страшные времена не стоит ни черта. Вам просто некому его предложить. Пища, оружие, патроны — вот что представляет ценность, но только идиот отдаст вам свой ужин за драгоценный камень или кошель серебра. В конце концов, что он с ним будет делать?

Религия — все что у нас осталось. Каждый готов превратиться в животное, чтобы протянуть еще один день, и лишь страх перед Господом — который на наших глазах обрушил свой гнев на грешников и праведников — останавливает людей. Те же, кто действительно способен отличить зло от добра, действительно достоин вписать свое имя в эту книг.

Но даже религия не спасет, если сердце сгнило. Инквизиция лютует как никогда прежде, отличаются лишь методы. Англичане сжигают ведьм, испанцы четвертуют еретиков. Вспомните все нелепые и жуткие слухи об Инквизиции, от Железной Девы до сожжения целых деревень. Отныне каждый из них правдив.

Смерть это обыденность — никто не будет удивлен тому, что соседа загрызли волки, или ваш ребенок замерз в лесу. Скорее всего вы его туда и отправили зимой за хворостом, чтобы остальным членам семьи хватило еды до весны.

Все действительно очень плохо, но надежда еще есть.

Танцуйте до упаду.

2. Общие ходы

Это такие ходы, которые все персонажи игроков совершают время от времени. Практически, это основные моменты игры, которые одинаковы для всех. Пробегите по ним взглядом, представьте ваших героев в тех или иных ситуациях, активирующих эти ходы. Обычно Мастер Церемоний следит за тем, подходят ли действия игроков под общие ходы, но и вам никто не запрещает спрашивать: «МЦ, я хочу вырезать ей сердце, это ведь проявить жестокость?».

Когда **нежить кусает тебя**, узнай **крепки ли твои кишки**. При результате 10+ все в порядке, ты можешь ампутировать конечность довольно быстро и просто получить увечье. На 7-9 выбери одно:

- ты заносишь себе в кровь заразу и теперь болен;
- ты не справишься сам, и тебе нужна помощь чтобы ампутировать конечность;
- ты вопишь и рыдаешь как девчонка, привлекая лишнее внимание;
- ты показываешь свою слабость, позволяя каждому кто тебя видит поставить на себя метку.

При провале всё вместе.

В любом случае, закрась один сегмент на **счетчике здоровья**.

При результате 13+ защита спасает тебя, и мертвецы так и не смогли прокусить твою броню. Тебе не нужно выбирать негативные последствия и тем более отрубать себе конечность. Игнорируй этот абзац, если на тебе нет защиты — нельзя вырвать руку из пасти ожившего трупа без последствий.

Если ты не хочешь отрубать себе конечность, чума рано или поздно превратит тебя в нежить. Когда — решать МЦ и скорее всего он сделает это в самый неподходящий момент. После того как Мастер Церемоний скажет, что пришел твой час — брось два кубика, и если на каждом выпадет шестерка, ты станешь зараженным. Разносчиком заразы, по какой-то причине не превратившимся в нежить.

Когда ты **видишь по настоящему ужасные вещи**, узнай **крепки ли твои кишки**. При результате 10+ ты настолько храбр и дерзок, что получаешь +1 на один бросок против источника проблемы. На 7-9 ты справляешься с ужасом, но МЦ назначает какую-то цену. При провале ты вопишь, привлекаешь внимание или любым другим способом подставляешь команду.

Когда ты **получаешь открытую рану**, узнай как **прочна твоя тушка**. При результате 10+ выбери три, при 7-9 выбери два:

- ты не теряешь сознание;
- ты не даешь возможности противнику;
- ты не загоняешь себя в ловушку.

В любом случае, ты получаешь урон оружия.

При результате 13+ защита спасает тебя, и оружие врага не пробивает твою броню. Тебе не нужно выбирать негативные последствия. Игнорируй этот абзац, если на тебе нет защиты — нельзя вырвать руку из пасти ожившего трупа без последствий.

Когда ты **пытаешься убить кого-то** или что-то, узнай **как прочна твоя тушка**. При результате 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- мертвецов становится меньше;
- ты используешь свойство оружия;
- тебя не кусает нежить/ты не получаешь открытую рану;
- ты настолько храбр и дерзок, что ставишь по метке на каждого, кто тебя видит.

Ты в любом случае наносишь свой урон или урон своего оружия.

Когда ты **проявляешь жестокость**, узнай **насколько черствое твое сердце**. Ты также можешь сорвать до трех меток с этого персонажа (по отношению к которому проявляешь жестокость), чтобы получить бонус +1, +2 или +3 на бросок. При результате 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- персонаж умирает, каким бы опасным он не был, нежить этим не возьмешь;
- ты запугиваешь всех вокруг, ставя свои метки на них, жертва (если останется жива) также напугана, но ты не ставишь метку не ней;
- ты получаешь что хочешь — информацию или вынужденное гостеприимство, но не более;
- ты не получаешь расстройства.

При провале ты получаешь расстройство, и твоя жертва пользуется твоей слабостью.

Когда ты **угнетаешь слабых**, узнай **насколько черство твое сердце**. При результате 10+ выбери два, на 7-9 одно. Ты можешь выбрать один вариант дважды.

- от тебя откупаются едой;
- от тебя откупаются услугой;

- с тобой делят постель;
- тебя отдают что-то ценное.

При провале, тебе дают отпор.

Когда ты **живешь нормальной жизнью**, узнай, **как там твоя черепушка**. При успехе, все складывается удачно и призраки прошлого не мешают тебе. На 7-9 МЦ назначит какую-то цену, вроде алкоголя, шлюх или даже покаянных молитв. При провале ты ведешь себя странно, вызывающе и нарушаешь спокойствие.

Этот ход совершается один раз, и рассказывает о всем времени твоего пребывания среди нормальных людей.

В **начале встречи**, потрать три пайка для того, чтобы оставаться крепким, полным сил и здоровья. Потрать два пайка, чтобы чувствовать себя сносно, живым и в целом выспавшимся. Потрать один паёк чтобы хотя бы не сдохнуть.

Если ты **крепок, полон сил и здоровья**, ты сможешь один раз за встречу выбрать результат 10+, используя любой свой (или общий) ход.

Если ты **чувствуешь себя сносно, жив и в целом выспался**, то ты начинаешь встречу как обычно.

Если ты **хотя бы не сдох**, получи −1 на все результаты бросков, пока не отоспишься хотя бы двенадцать часов и не пожрешь.

Если ты у тебя **нет пайка**, и твои друзья с тобой не делятся, ты умираешь. Отличное начало встречи, не правда ли?

Когда ты **пытаешься кому-то помочь** или помешать, сорви с него одну, две или три метки. За каждую потраченную метку, ты дашь ему +1 или −1 к результату броска.

Ты также можешь **получить расстройство**, или быть **укушенным нежитью**, или **получить открытую рану** вместо цели, если сорвешь метку с нее. МЦ может помешать или помочь персонажам игроков во время их хода, просто срывая с них свои метки.

Когда ты **испытываешь эмоциональную близость** с другим живым человеком, ты можешь понизить свое значение сердце на один, и выбрать одно:

- этот человек еще одну встречу точно останется в живых и не будет заражен;
- этот человек увидит в тебе то хорошее, что еще осталось;
- ты избавишься от одного расстройства.

Этот ход можно использовать лишь один раз за встречу.

Когда ты **уходишь на покой**, оставляешь попытки очистить мир от мертвецов и начинаешь жить обычной жизнью, отдай свой буклет Мастеру Церемоний. Он может использовать твоего персонажа как пожелает, но не имеет права втягивать его в неприятности и тем более убивать без причины. Ты же выбери одного персонажа другого игрока и выбери одно:

- убрать его расстройство;
- убрать его шрам;
- полностью обнулить (установить на 00:00) его счетчик общины.

Помимо основных ходов, механика «Пляски Смерти» использует различные состояния, которые так или иначе влияют на игру. К таким состояниям относятся **увечья** (постоянные физические недостатки), **расстройства** (постоянные умственные или душевные недостатки) и **эффекты** (временные недостатки). Смертельно опасны, по зловещей иронии, именно последние.

Особенно тяжелые увечья выводит персонажа из игры, например став безногим или безруким, герой сможет только просить милостыню в ближайшем городе, или надеяться на оставшихся в живых родственников. Друзья могут позаботиться о нем и даже обеспечить нормальную жизнь, но сражаться с нежитью он уже не сможет.

3. Увечья, расстройства, эффекты

Увечья

Одноногий. Персонаж не может двигаться достаточно быстро, он отстает, задерживает группу, не в состоянии убежать от мертвеца или быстро забраться по лестнице. МЦ может использовать это в любой момент, превращая мягкий ход в жесткий.

Однорукий. Персонаж не может пользоваться всем, что требует второй руки, причем потеря возможности драться двуручным мечом наименьшая из его проблем. Теперь, чтобы узнать как прочна твоя тушка, нужно бросить три кубика, и выбрать два наименьших значения.

Глухой. Персонаж частично или полностью лишен слуха, и не может с уверенностью обнаружить источник проблемы, если не видит его или не чувствует его запаха. Хуже того, такому человеку сложнее и действовать в группе, так как он часто не может услышать приказ или просьбу. Чтобы помочь такому персонажу, нужно сорвать с него в два раза больше меток (две, чтобы дать бонус +1, четыре чтобы дать +2 и т.д.).

Одноглазый. Персонаж имеет всего один глаз, и не может четко оценивать расстояние или размер объекта. Если совершая ход и бросая кубик, игрок выбрасывает два одинаковых числа, эффект становится хуже (при результате 10+, как будто бы выпало 7-9, при результате 7-9, как при провале).

Калека: безногий, безрукий или слепой. Персонаж выводится из игры в конце встречи. Однако, до нее еще нужно дожить одним целым куском мяса. Игрок совершает все проверки броском лишь одного кубика, до конца игры. После чего, персонаж вынужден уйти на покой. **Расстройства**

Потерял душу. Персонаж ведет себя странно и отстранено, его не трогают и не беспокоят проблемы других людей, он больше не способен на эмпатию. В современном мире его бы назвали социопатом, но в мире Настоящего Макабра все уверены, что герой потерял душу. Персонаж не может пытаться помочь кому-либо, а для того чтобы испытать эмоциональную близость, должен понизить свое значение сердца на два.

Преследуем призраками. Персонаж чувствует что за ним следят, видит людей из прошлого или даже уверен в том, что нежить где-то поблизости и жаждет его, именно его плоти. В современном мире, мы бы назвали его параноиков, но в мире Настоящего Макабра все уверенны, что героя преследуют призраки. МЦ может играть с его восприятие реальности, как ему заблагорассудится.

Одержим дьяволом. Персонаж часто меняет свое поведение, срывается на друзьях или даже не узнает их, невпопад переходит на крик, шепчет или заискивает перед совершенно незнакомыми людьми. В современном мире мы бы назвали его шизофреником, но в мире Настоящего Макабра все уверены в том, что он одержим дьяволом. Когда живет нормальной жизнью, при провале его пытаются забить камнями, или просто убить, и он получает открытую рану. При результате 7-9 персонаж обязан исповедоваться или причаститься, чтобы избежать общественного порицания.

Падучая. Персонаж может без всякой видимой причины упасть на землю, затрястись или биться в конвульсиях. В современном мире, мы бы назвали его эпилептиком, да и в мире Настоящего Макабра это явление достаточно известно. Когда персонаж хочет узнать, как прочна его тушка, МЦ может посчитать что провал вызывает припадок.

Истерия. Этот диагноз не является настоящим расстройством, и его может выбрать лишь женский персонаж. В средние века, да и сейчас женщину активно отстаивающую свою точку зрения или права, считают психически неуравновешенной. Когда персонаж с истерией настаивает на своей правоте, при провале персонажи МЦ просто перестают воспринимать его всерьез, или даже насильно затыкают. Если ход не совершался, МЦ может использовать общественное порицание. Персонажи игроков не обязаны разделять эти предрассудки.

Эффекты

Все эффекты рано или поздно пропадают и естественным образом исцеляются. Если персонажу помочь, оказать лечение, то эффект исчезает еще быстрее. В описании каждого сказано, как долго он действует. Просто используйте счетчик эффектов. Заполняйте по прошествии минут, часов, дней, недель или после вмешательства специалиста.

Если персонаж страдает сразу от двух эффектов, вам придется нарисовать еще один счетчик, прямо на буклете. Если персонаж страдает сразу от трех эффектов, то он мгновенно умирает — такой нагрузки не выдержит даже самый сильный организм.

Сломаны кости. Персонаж страдает от сломанных ребер, раздробленной ноги, таза или чего-то подобного. Каждый раз проваливая бросок, герой закрашивает еще один сегмент на счетчике здоровья. Сломанные кости срастаются очень долго, за недели.

Потерял сознание. Персонаж лежит на земле и ничего не может сделать, даже если его жизни что-то угрожает. Персонаж теряющий сознание не просто обуза для друзей, он

еще и легкая добыча. Герой приходит в себя быстро, за несколько часов.

Истекаешь кровью. Персонаж вследствие открытой раны может умереть в любую минуту, кровь медленно сочится из его тела или даже бьет фонтаном из разрубленной артерии. В последнем случае персонаж умирает через несколько секунд, в первом, он умирает как только счетчик эффектов будет полностью закрашен, причем умирает он за минуты. Попытки остановить кровь не считаются ходом, если у персонажей есть время и более или менее прочный перевязочный материал — остановить медленное кровотечение может каждый.

Обгорел. Персонаж в недавнем времени получил сильные повреждения, его плоть обгорела и любое движение причиняет боль. Каждый раз, когда ход предполагает выбрать что-то на 7-9, добавьте к вариантом следующее:

- ты не кричишь от боли, привлекая внимание.

Обгорелые персонажи приходят в норму очень долго, за недели.

Болен. Персонаж заражен чем-то, что не является чумой мертвецов, и это хорошая новость. Плохая заключается в том, что большая часть болезней смертельно опасна — грипп переходит в лихорадку, дизентерия переходит в обезвоживание, и все это приведет вас в могилу. Болезнь прогрессирует за несколько дней, и когда счетчик заполняется, персонаж должен узнать как прочна его тушка. При успехе персонаж выздоравливает, однако при результате 7-9 болезнь не проходит без следа и оставляет шрам. При провале, персонаж умирает.

Также, на протяжении всей болезни персонаж имеет штраф −1 на все ходы, которые требуют узнать как прочна тушка.

4. Персонаж

Каждый персонаж уникален — несмотря на это, такие буклеты как «Старик» и «Ученик» могут повторяться. То есть, в группе охотников на нежить может действовать один рыцарь и два его ученика, или целая группа стариков-ветеранов, прошедшая вместе через многие приключения. Остальные буклеты повторяться не могут.

Что общего у всех буклетов? Характеристики. Всего их три и одна. Именно так, не четыре, а три основных и одна особая. Чем они выше, тем персонаж эффективнее, чем ниже, тем меньше у него шансов выжить во враждебном и закостенелом мире Настоящего Макабра.

Характеристики

Черепушка, это характеристика показывающая насколько персонаж дружит со своей головой, насколько он умен, хитер и развит. Также, черепушка отвечает за здравомыслие героя, устойчивость его психики и прочее. Ходы, в которых задействована эта характеристика, просят узнать **как там твоя черепушка.**

Тушка, это характеристика показывающая насколько персонаж ловок, силен и вынослив, как хорошо его тело противостоит холоду и другим нагрузкам. Также тушка помогает справиться с болезнью или ранами. Ходы, в которых задействована эта характеристика, просят узнать **как прочна твоя тушка**.

Кишки, это характеристика показывающая насколько персонаж храбрый, дерзкий и отчаянный, готов ли он броситься в пасть ко льву или в горящий дом. Также кишки могут использоваться в социальных взаимодействиях, когда нужно показать свою удаль или запугать кого-то. Ходы, в которых задействована эта характеристика, просят узнать **как крепки твои кишки**.

Характеристика **Сердце** является особой, так как ее высокое значение показывает не развитие человека, а его падение — моральную деградацию, которая может помочь ему выжить в обществе наполненном несправедливостью и ожившими мертвецами.

Сердце — это характеристика, показывающая насколько ожесточен, бездушен и хладнокровен персонаж, как сильно он подавляет в себе эмпатию, сочувствие и совесть. **Сердце** используется для того, чтобы действовать жестоко, безжалостно и вселяя ужас, в других людей. Ходы, в которых задействована эта характеристика, просят узнать **насколько черство твое сердце**.

Шрамы

Иногда какие-то обстоятельства или невзгоды могут оставить на персонаже шрам. Шрам, это не так страшно как увечье, но все же это постоянный негативный эффект который может серьезно усложнить жизнь игрокам.

Когда персонаж получает шрам, он выбирает какая из его характеристик заслуживает шрамирования. Если это одна из основных характеристик, то ее значение остается прежним, однако все шестерки на кубиках должны считаться как пятерки.

Если это особая характеристика, сердце, то ее значение становится выше на единицу.

Вы можете шрамировать одну и ту же характеристику и во второй раз, если захотите. В случае основной характеристике, все шестерки на кубике должны считаться как единицы. Этот вариант можно выбрать лишь в крайнем случае, если персонаж итак весь в шрамах. В случае особой характеристике, сердца, ее значение просто становится выше еще на один. Шрамировать характеристику в третий раз нельзя.

Счетчики

На буклете персонажа также можно найти три счетчика — базовый счетчик здоровья, представляющий из себя сегментированый круг с четырьмя делениями (03:00, 06:00, 09:00 и 12:00); счетчик эффектов с шестью делениями, которые могут считаться и как минуты, и как часы, дни или недели; и счетчик общины, призванный отразить степень принятия персонажа обществом, и имеющий четыре деления.

Счетчик здоровья заполняется каждый раз, когда персонаж получает урон. Если заполняется четвертый сегмент, промежуток между 9:00 и 12:00, персонаж умирает. Таким образом любой человек (персонаж как игрока, так и Мастера Церемоний) может выдержать до трех повреждений, после чего незамедлительно умрет.

Да, выстрел из кулеврины превращает любого персонажа в фарш практически сразу же. Не шутите с теми, у кого есть кулеврина.

Поскольку все что касается счетчика эффектов уже рассказано выше, в разделе посвященном собственно эффектам, переходим к счетчику общины.

Счетчик общины показывает то, насколько своим является герой в человеческом обществе, как тепло принимают его в родной деревне и как быстро высокопоставленное лицо ответит на его письмо. Чем дольше герой странствует по землям, наполненным нежитью, чем чаще он сталкивается с таинственными болезнями или чем больше увечий и расстройств он приобретает, тем быстрее он обнаружит что стал чужим.

Игрок закрашивает сегмент на счетчике общины в конце каждой встречи, после получения расстройства, увечья или шрама, а также когда попытки жить нормальной жизнью, заканчиваются провалом.

Каждый закрашенный сегмент счетчика общины обозначает лишает персонажа некоторых преимуществ.

00:00. Героя радушно принимают в любом поселении, персонажи МЦ настроены к нему доброжелательно, он может получить от любого человека помощь или поддержку. Персонаж, живя нормальной жизнью, не бросает кубиков, считается что он уже выбросил 10+.

03:00. Герой теряет связь с людьми, но это еще не заметно. Его все еще принимают и даже улыбаются, с ним здороваются знакомые на улице, а друзья протягивают руку. Однако ничего уже не дается персонажу бесплатно (как в прямом, так и в переносном смысле), а попытки жить нормальной жизнью требуют броска.

06:00. Герой становится изгоем. На него косо поглядывают, за его спиной шепчутся, а матери уводят своих детей подальше. Фигура героя обрастает суевериями и слухами — «он приносит несчастья», «он связан со смертью» и прочее.

09:00. Героя открыто побаиваются и считают чужаком, даже если он совсем недавно покинул родной дом. Говорят, глаза персонажа видели столько смертей, что посмотревший в них сам вскоре умрет. Говорят, тот кто нальет ему кружку воды, сам окажется проклят. Говорят сказавший ему слово, обнаружит поутру червя в своем глазу.

12:00. Героя не пускают в города, перед его лицом захлопываются двери, с ним говорят лишь когда возникает крайняя необходи-

мость. Считается, что он танцует вместе со смертью, что он лично знает ее и может с ней проговорить. Самое страшное однако заключается в том, что как только стрелки часов пробили полночь, обратного пути у персонажа нет. Он навсегда остается изгоем. Теперь, проявляя жестокость ему не нужно бросать кубики, считается что он уже выбросил 10+.

Персонаж может заставить время идти вспять, точнее, стирать закрашенные сегменты счетчика общины, если делает что-то подходящее. Это может быть и долгое пребывание в городе, и эмоциональная близость с кем-то нормальным, и что-либо еще. Мы лишь рекомендуем вам не превращать попытку вернуться в общество в задание по спасению принцессы.Приключения и выживание в мире Настоящего Макабра никак не помогут ему вновь улыбнуться, сидя в душном трактире.

Тайник

У персонажей игроков существует некий тайник, в котором припрятаны критически важный для выживания вещи. Размер тайника определяется на этапе выбора буклетов — у каждого из них есть некое значение тайника, которое складывается при подсчете. Например, если в игре принимают участие трое, и значение тайников указанное на их буклетах — 2, 1 и 4, то размер тайника на группу будет 7. Очень, очень неплохо.

В любой момент, любой игрок может принять решение воспользоваться предметом из тайника (это может быть что угодно, мешочек с порохом, склянка с противоядием, мешок со специально обработанной требухой ожившего мертвеца, неприкосновенный запас пищи), и получить дополнительный, третий, кубик, прежде чем совершить тот или иной ход. Результат броска таким образом может быть очень высоким, но потраченный тайник исчезает навсегда. Учитывая тот факт, что тайник общий на всех, порекомендуйте игрокам использовать его осторожней.

Любой игрок может также потратить один предмет в тайнике для того, чтобы получить 3 пайка в начале встречи.

5. Мастер Церемоний

Если ты садишься за стол с целью рассказать историю героев, наблюдать за приключениям охотников на мертвецов, то скорее всего ты станешь Мастером Церемоний. Возможно в будущем мы придумаем более подходящее название для этой должности — Рассказчик, например, все еще звучит отлично — но пока довольствуйся этим.

Итак, раз ты стал Мастером Церемоний, твоя задача приводить героев в места, где их вмешательство необходимо. Чаще всего, такие места сперва нужно создать. Нет нужды рассказывать историю, в финале которой все сложится хорошо без помощи охотников на нежить. Такие истории просто случаются, и о них можно послушать в любом городе — как на островках Ренессанса, так и в чумной Европе.

Приведя героев к беде будь беспристрастен и в то же время, надейся на этих людей, верь в них. Желай им победы.

Практически каждая встреча или сцена начинает с того, что ты показываешь угрозы и проблемы, нависшие над героями или над своими персонажами. Не утаивай, не лги и не подыгрывай никому. Если угроза невидима, дай намеки, никто не может действовать настолько тайно, чтобы не оставить следов. Показывая угрозу ты не совершаешь ход, ты даешь истории развиваться естественным (и довольно неприятным) способом.

Время от времени, тебе придется совершать ходы. Ты не бросаешь кубики сам, ты лишь реагируешь на действия героев или на их очевидное бездействие. Другими словами, ты совершаешь ход в трех случаях:

- кто-то из игроков проваливает бросок;
- игроки умолкают и смотрят на тебя;
- у тебя появляется возможность, которой просто нельзя не воспользоваться.

У тебя не так много ходов. Чаще всего проваленный (или даже частично успешный) бросок охотника на мертвецов сам говорит какой ход следует применить МЦ. Но в некоторых ситуациях (например когда игроки умолкают и смотрят на тебя) ослабевают путы на твоих руках и ты можешь делать все что угодно.

Не давай никому поблажек и во время игры, не жалей никого и будь справедлив. Держи

темп, но не забывай о паузах — используй свои ходы так, чтобы атмосфера накалялась, но не лопалась как воздушный шар. Ход «дай передышку» отлично справится с тем, чтобы немного выровнять темп повествования, в то время как «заставь двигаться стрелки часов» прекрасно подходит для того чтобы нагнетать обстановку и накалять атмосферу.

Вот твои ходы:

- Нанеси открытую раны или позволь нежити укусить кого-то. Это означает именно то, что написано — заставь игроков применить нужные в этой ситуации ходы. Если герои позволяют врагам воспользоваться свойством их оружия — значит используй свойство. Если герои проваливают соответствующий бросок, будь безжалостен — охотники на нежить знают на что идут.
- Нашли больше мертвецов или выскажи общественное порицание. Это означает, закрась еще один сегмент на счётчике толпы (в случае если мертвецов становится больше), или на счётчике общины игрока. Ты можешь закрасить сразу два сегмента если этого требует сюжет и ситуация.
- Заставь двигаться стрелки часов. Это означает, что ты также можешь закрасить сегмент на любом счётчике эффекта или фронта. Будь осторожен с этих ходом, он не просто так формализует развитие сюжета, он дает тебе некоторую власть над ним. Чем динамичнее становится повествование, тем выше становятся ставки.
- Позволь ловушке захлопнуться. Это означает, что герой позволил загнать себя в ловушку и теперь твоя очередь действовать — лиши его чего-нибудь важного, от предмета в тайнике, до любимого человека; от счастливых воспоминаний, до оружия. Будь изобретателен, и избегай штампов. Технически, ты можешь использовать этот ход, чтобы нанести урон (лишить героя здоровья), но это будет выглядеть жалко.
- Дай им передышку. Это означает, что иногда даже за проваленный бросок не должно быть расплаты. Напои их пивом или разреши старухе накормить героев свежим хлебом, дай спокойно выспаться. Пополни их запасы провизии, позволь найти старый оружейный склад. В общем, дай охотникам передохнуть.
- Измени правила игры. Это означает, что ты можешь резко изменить поведение угрозы. Заставить чуму развиваться, показать до этого неизвестные формы мертвецов, дать жестоким и бессердечным людям шанс исправиться. Чем неожиданнее будет поворот, тем интереснее. Зачастую этот ход хорошо комбинировать с другими — измени правила игры и нанеси тяжелую рану, когда лучший друг предает героев, или напротив, измени правила игры и дай передышку, когда зараженный, отхаркивая черную вязкую кровь, тихо произносит: «у меня мало времени, быстрее, под чучелом есть тайный лаз».

Счётчик толпы

Один из инструментов Мастера Церемоний в «Пляске Смерти», это постоянное и видимое напоминание о нежити, блуждающей по округе, названный нами «**счётчиком толпы**». Он имеет форму часов и разделен на 12 сегментов, чем больше сегментов закрашено, тем больше трупов пытаются отведать нежной и свежей плоти. Обычно одному сегменту соответствует группа из дюжины мертвецов, или какая-то особо грозная тварь, вроде Палача или Близнецов. Мастер Церемоний может обрушить орды мертвецов в любой момент, однако если стрелки часов дойдут до полуночи, Мастер Церемоний обязан выпустить трупы на прогулку, и начать с самых жестких ходов в своем арсенале.

Толпа может кусать или наносить открытые раны, но она не слишком умна и обычно прет напролом. Твари более универсальны и хитры, они способны удивить вас.

Если ход игрока говорит о том, что мертвецов становится меньше, это означает следующее: у персонажа хватает сил уничтожить дюжину мертвецов или убить опасную тварь. Пусть игрок опишет как, он это делает.

В противном случае, игрок просто наносит урон своего оружия.

У одного трупа — одно повреждение, у твари столько, сколько сказано в ее описании.

Особо крутые твари заслуживают своего счетчика, который ты можешь нарисовать сам. Создание чудовищ и их особенностей это от-

дельная увлекательная игра в игре, и мы надеемся твой сумрачный гений сможет породить множество отвратительных и смертоносных монстров.

Счётчик толпы заполняется самостоятельно, каждый раз когда персонажи игроков шумят, проливают кровь, занимаются сексом, или любым способом привлекают внимание мертвецов.

Рядом с крупными городами, стрелки часов обычно показывают девять или десять часов; возле небольших укрепленных деревень, стрелки останавливаются на трех, четырех часах. Если перебить все трупы, мертвецы могут вновь прийти на звуки и запахи, но почему-то они поступают так не всегда.

Иной раз, горожане могут несколько лет не слышать о нежити вовсе, а потом обнаружить целую армию живых мертвецов, приближающуюся к городским стенам.

Персонажи МЦ в бою

Персонажи Мастера Церемоний в бою также могут применять свойства своего оружия, следовать ограничениям о которых говорят особенности, или понижать значение броска игрока, тратя пункты защиты. Все это происходит во время хода игрока, так что вот краткая последовательность действий:

- сначала бросаются кубики;
- потом тратятся пункты защиты;
- после чего уже применяются свойства.

Таким образом, щитом сперва прикрываются от атаки, а уже потом этот щит раскалывают.

Все что касается свойств, особенностей или защиты описано в главе «Оружейная». Мы решили оставить это абзац в главе для Мастера Церемоний, чтобы не размазывать информацию про всей книге.

6. Оружейная

Свойства

У некоторых видов оружия или защиты есть свойства и особенности. Первые нужно активировать, и они каким-то образом усиливают эффект оружия или дают какие-то дополнительные преимущества. Особенности намертво прикреплены к оружию и действуют всегда, к тому же их эффект не всегда положительный.

Защита

Кожанный доспех. Защита 1.

Кожаная куртка трупожога. Защита 1. Особенность: Защита 2, если тебя кусает нежить.

Кольчуга. Защита 2.

Латы. Защита 3. Особенность: стесняет движение и не позволяет бежать или прятаться.

Щит. Защита 1. Особенность: защита 2 от лука/арбалета или метательного оружия.

Ты можешь тратить пункты защиты для того, чтобы повысить результат своего броска, после того как его совершишь. Один пункт защиты повышает результат на один. Пункты защиты восстанавливаются сами, если потратить пару часов после сражения на подгонку колец, выправление вмятин и так далее.

Если оружие уничтожает броню (раскалывает щит или рвет кольчугу), то использовать ее пункты защиты уже нельзя. Уничтоженную броню восстановить сложнее, ты приведешь ее в порядок к началу новой встречи.

Оружие

Нож или кинжал. Урон 1. Свойство: вызывает кровотечение, если у цели нет защиты. Особенность: можно метнуть.

Стилет. Урон 1. Свойство: вызывает кровотечение. Особенность: не дает цели использовать защиту.

Посох с крюком. Урон 1. Свойство: может держать на дистанции целую группу живых мертвецов. Особенность: длинное, позволяет атаковать врага с некоторой дистанции.

Палица. Урон 1. Свойство: ломает кости.

Топор. Урон 1. Свойство: наносит увечья. Свойство: ломает щит.

Меч. Урон 1. Свойство: вызывает кровотечение. Свойство: рвет кольчугу.

Серп. Урон 1. Свойство: вызывает кровотечение, если у цели нет защиты. Особенность: устрашает и заставляет живых держаться от такого буйного как ты подальше.

Копье. Урон 1. Свойство: рвет кольчугу. Особенность: длинное, позволяет атаковать врага с некоторой дистанции. Можно метнуть.

Молотило. Урон 2. Свойство: ломает кости. Особенность: двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво.

Алебарда. Урон 2. Свойство: наносит увечья. Свойство: ломает щит. Особенность: двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво.

Двуручный меч. Урон 2. Свойство: вызывает кровотечение. Свойство: рвет кольчугу. Особенность: двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво.

Коса. Урон 2. Свойство: вызывает кровотечение, если у цели нет защиты. Особенность: устрашает и заставляет живых держаться от такого буйного как ты подальше. Двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво.

Лук. Урон 1. Свойство: вызывает кровотечение, если у цели нет защиты. Особенность: дальнобойное. Двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво.

Арбалет. Урон 2. Свойство: вызывает кровотечение. Свойство: рвет кольчугу. Особенность: дальнобойное. Двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво. Не дает использовать защиту. Медленный, ты не можешь убить больше одной цели за один ход.

Пистолет. Урон 2.Особенность: дальнобойное. Не дает использовать защиту. Медленный, ты не можешь убить больше одной цели за один ход.

Кулеврина. Урон 4. Свойство: наносит увечья. Свойство: уничтожает броню. Особенность: дальнобойное. Двуручное, ты не можешь размахивать этим оружием и хлебать пиво. Не дает использовать защиту. Медленный, ты не можешь убить больше одной цели за один ход.

Два оружия. Если персонаж сражается, держа в каждой руке по мечу или топору, он получает, и +1 к результату броска, когда пытается кого-то убить. Однако также этот персонаж получает −1 к результатам бросков, когда ему наносят открытую рану или когда его кусает нежить. Персонаж учитывает все особенности, и может выбирать любые свойства оружия для применения.

Фронт

Turbato Cordi

Название фронта Turbaro Cordi, отсылает к буле папы Климента Четвертого, озвученной в 1267 году. Название дано по первым словам булы — «Со смятенным сердцем». Это послание к христианам было призвано обличить евреев в том, что они сбивают праведных людей с пути истинного и потворствуют их мирским желаниям. Более того, согласно этой буле, на евреев также распространялась власть Инквизиции.

Этот фронт специально написан для первого взгляда на игру и получения скорейших отзывов, о том как она работает в чужих руках. Предполагается, что игроки возьмут на себя роли Чумного Доктора и группы его учеников, чтобы испытать, поддерживает ли «Пляска Смерти» игру одинаковыми буклетами. Тем не менее, вы можете свободно выбрать буклеты Старика или Рыцаря, и сделать одного или нескольких персонажей Зараженными.

Действие происходит в Миланском Герцогстве, одном из средневековых государств расположенных рядом с самым известным островком Ренессанса — Папской областью, в центре Италии. Миланское Герцогство, расположенное на самом севере Италии, нельзя назвать полностью средневековым, скорее это некая переходная зона, фронтир, отделяющий чумную Европу от процветающей Папской обители. Таким образом, в Милане сохранилась государственность и социальная структура, однако угроза в виде нежити никуда не делась.

На дворе 1494 год, год в котором реальном исторической контексте начались первые итальянские войны. К счастью для наших персонажей, Франция не может вторгнуться в Неаполь, из-за тысяч оживших мертве-

цов,блуждающих по территории этой страны. Однако проблем у наших героев и без того полно.

Наварра — один из крупных городов герцогства, ранее жил за счет отделки сукна, но новые времена не позволяют вести дела также, как прежде. Крестьяне продолжают работать с рассвета до заката, в то время как группы городского ополчения и специально нанятые городским советом безземельные рыцари патрулируют окрестности и уничтожают живых мертвецов.

Небольшие отряды регулярно обследуют берега реки Агонья, на которой стоит Наварра, в поисках разбухших но еще не упокоенных трупов.

Действующие лица

Для начала представьте этих персонажей игроком, ответьте на их возможные вопросы. Позвольте поставить метки на этих персонажей, определив дальнейший ход истории и отношения всех героев.

Если у персонажа есть фамилия, это сразу говорит о его знатности и известности. Патронимы (приставка «ди» перед именем отца) часто используются среди свободных и возможно знатных, но не слишком влиятельных людях. Остальные обычно обозначаются по местности, в которой родились.

Джузеппе Ротондо— знатный наварец, все еще умудряющийся вести дела даже в столь плачевных условиях. Джузеппе прагматичный и хитрый мужчина примерно пятидесяти лет, главной целью которого является выживание и процветание его дома. Джузеппе имеет небольшой отряд личной стражи, готовой дать отпор не только мертвецам, но и многочисленным недоброжелателям и завистникам.

Амбра Ротондо — младшая, третья дочь Джузеппе, еще не выданная замуж. Молодая, пылкая и страстная девушка примерно четырнадцати-шестнадцати лет, тщетно мечтающая о странствиях и приключениях. Она привыкла к сытой и спокойной жизни, за спиной отца и двух старших братьев, и готовится к сытой и спокойно жизни за спиной мужа, которого Джузеппе посчитает достаточно выгодным кандидатом.

Дарио ди Биджиони — некогда богатый дворянин, не сумевший подстроиться под жизнь во время чумы мертвецов и практически разоренный. Дарион все еще пытается наладить свое положение, но уже очень скоро ему придется занимать деньги у ростовщиков. Пока он надеется на богатые корсиканские земли, где он планирует купить пару участков и начать выращивать виноград, как он делал это в Миланском герцогстве. В целом, Дарио ди Биджиони это средних лет мужчина, без каких-либо ярких черт, кроме разве что любви к земле и выпивке.

Габриэль ди Дарио — юный врач, служащий дому Ротондо и подающий большие надежды. Это красивый, статный и опрятный молодой человек, не по годам умный и рассудительный. Габриэль питает страсть к Балдасаре, но скрывает свои чувства, из-за давления общества. Тем не менее, самые близкие друзья Габриэля могут знать о его пристрастиях. Младший из сыновей Дарио ди Биэджиони, и последний из живущих с отцом.

Бальдасаре ди Аролдо — молодой дворянин, безземельный рыцарь, который в данный момент обеспечивает охрану отдаленных районов Наварры от мертвецов. В его же подчинении и правый берег Агоньи, и следовательно вымытые рекой трупы, блуждающие по округе. Бальдасаре холоднокровный, спокойный и рассудительный солдат, не всегда следующей букве закона (и католическим догматам), но в целом честный и праведный мужчина. Бальдасаре часто сопровождают два его оруженосца и слуга, также являющиеся неплохими воинами.

Иехуда Лурия — еврей, старейший из местной общины, и один из самых уважаемых не христиан Навары. Вопреки расхожему стереотипу, Иехуда не ростовщик, а честный ремесленник. Его руке принадлежат искусно отлитые предметы роскоши — от подсвечников до золотых ключей, которые обычно идут комплектом к дамским ларчикам.

Давид Лурия — сын Иехуды, молодой и сильный юноша, недавно принявший христианство, но все еще тайно исполняющий иудейские ритуалы у себя дома. Давид — сильный и везучий молодой человек, не скрывающий своих шрамов и удалого нрава. Ходят слухи, что он занимается чем-то постыдным или незаконным, но такие слухи всегда распускают о евреях. Давид вместе со своими людьми защищает еврейских квартал

от мертвецов. Давид руководит небольшой группой из дюжины неплохо обученных, но все же не профессиональных бойцов.

Паоло Освальдо ди Манфреди — инквизитор, не самый молодой но еще довольно крепкий и способный за себя постоять мужчина. Он прямолинеен и часто груб, а единственной своей целью в Наваре называет разоблачение и уничтожение группы контрабандистов, работающей в этом городе. Как контрабанда касается Папы и какую угрозу она представляет, господин Паоло Освальдо ди Манфреди не объясняет.

Ди Манфреди имеет в подчинении двух хорошо обученных и жестоких наемников.

Что на самом деле происходит в Наварре

Семья Лурия занимается контрабандой, переправляя по реке самые разные товары, причем как из других итальянских герцогств (таких как Савойское или республика Генуя), так и из чумной Европы. Зараженные земли Швейцарской конфедерации открыты для мародеров из Милана, а братья по вере в Савойе, позволяют грабить оставленные города Франции. Список товаров, которые добывают контрабандисты поистине обширен, но конкретно для Джузеппе Ротондо, они достают шерсть. Настоящую английскую овечью шерсть, основу знаменитого миланского суконного ремесла. Рынок сбыта почти потерян, но надежда на будущее процветание не покидает Джузеппе. Предметы роскоши находят покупателей на островках Ренессанса, а удачное знакомство с одним из видных дворян Папской области, открывает двери в дома этих покупателей.

Однако Джузеппе строит долгосрочные планы на сотрудничество с Иехудой, и ему нужны гарантии их вечной дружбы. Наварец находит отличное решение, он предлагает семье Лурия породниться с ним, и выдать Амбру за одного из сыновей Иехуды. Старый еврей соглашается и заставляет Давида принять христианство, покаяться в своих грехах и стать честный и праведным прихожанином. Со стороны это выглядит как обычный обмен знатной итальянской крови на знатные еврейские богатства — такие браки слегка порицаются, но скорее для вида и соблюдения приличия. Все знают цену золота.

Бальдасаре ди Алондо также имеет дела с Давидом Лурией — он поставляет еврейской общине оружие, чтобы те могли защитить свой район он нежити. Бальдасаре прекрасно понимает, что если одна из стен даст трещину, рухнет все здание. Конечно же молодой рыцарь не сможет убедить совет выделить людей для охраны еврейского квартала, поэтому все что он может сделать это продавать Давиду оружие и пострадавшие в бою кирасы, которые после записывает как утерянные в битве. Сам Бальдасаре, конечно же, получает за это определенную плату, но это скорее приятный довесок.

Дарио ди Биджиони еле сводит концы с концами, но сын Габриэль лишь подливает масла в огонь отцовской зависти и злобы. Юноша, служащий врачом в доме Ротондо, часто рассказывает о том как хорошо живет эта семья и, даже не думая о том чтобы оскорбить отца, часто предлагает ему пойти на службу к благородному господину Джузеппе. Габриэлю не понять гордости отца, он во многом человек Нового времени, не стесняющийся продавать свои умения и таланты, если их могут оценить по достоинству. Дарио, к сожалению, не такой.

Два старших сына семьи погибли во время одной из крупных вспышек чумы мертвецов в герцогстве Милан, средний же — Альфонсо ди Дарио, как раз должен был уже прибыть в Геную и уже оттуда прислать отцу письмо, с сообщением о том, что участок на Корсике успешно приобретен. К сожалению, этого никогда уже не случится. Корсика превратилась в разрушенный мертвецами остров, на котором больше нет ни одной живой души. Никто не знает как это произошло, а причалившие к берегам Корсики еле унесли ноги, и прибыли в Геную уже зараженным. Альфонсо написал прощальное письмо отцу и был казнен местным орденом милосердия.

Паоло Освальдо ди Манфреди же прибывает в Навару с целью не просто уничтожить логово контрабандистов. У него есть сведения о том, что те занимаются действительно отвратительными вещами — отлавливают мертвецов в зараженных областях Швейцарии и продают их. Более того, Паоло даже имеет информатора в маркграфсте Монферрат, через которого якобы проходили гробы с живыми мертвецами, но инквизитор решил сначала разобраться с контрабандистами, а уже потом направиться к их клиентам.

Он един для всех событий, что охватывает фронт Turbato Cordi. Вы можете начать с нулевого дня, для того чтобы познакомить персонажей и дать игрокам прогуляться по окрестностям Навары, не сбрасывая их в море злоключений. Или же, если хотите более динамичного начала истории, начинайте с первого дня. Если же вашим игрокам нужно взрывное начало, поместите их в одну группу с Давидом, и позвольте вволю поохотиться на мертвецов и оставшиеся от прежних жителей запасы, прежде чем прибыть в Наварру.

День 1. Джузеппе планирует свадьбу Амбры и Давида. Очередной скандал в доме ди Бидждиони вызван рассказами Габриэля об успешности Ротондо. Ди Манфреди находит след Иехуды и расспрашивает о нем тех, кто имел дело со старым евреем. Группа Давида прибывает с ценным и противозаконным грузом из Швейцарской конфедерации.

День 2. Джузеппе встречается с Иехудой в тайном месте у Агоньи и получает свой товар —несколько ящиков английской шерсти. Инквизитор становится свидетелем этой сделки, но не преследует дворянина, а продолжает слежку за евреем. Бальдасаре продает Давиду некоторое количество оружия, пороха и прочего. Позже Иехуда встречается с сыном, который рассказывает об успешной сделке с рыцарем, но не называет имени. Дарио узнает о том, что его сын был заражен и убит, а также о том что все надежды на Корсику рухнули. Мужчина сходит с ума от горя и обвиняет во всем дом Ротондо.

День 3. Джузеппе ставит дочь перед фактом выдачи ее замуж, из-за чего Амбра закатывает скандал. Она так злится, что готова сорвать завтрашний бал, устроенный в честь ее четырнадцати (пятнадцати/шестнадцати) летия. Давид, как почти подружившийся в Бальдасаре человек, просит его отправиться на бал и взглянуть на ту благородную особу, что прочат ему в жены — рыцарь соглашается. Паоло же находит группу стражников с достаточно длинными языками, чтобы выяснить кто продает евреям оружие. Обезумевший Дарио покупает у Иехуды на последний монеты банку чумной крови.

День 4. Паоло встречается с Бальдасаре и следуя буле папы Урбана пятого, In Coena Domini, отлучает рыцаря от церкви за поставку товаров врагам христианства, после чего убивает юношу. Дарио устраивает обед, перед тем как отправиться на бал, на стол он сам подает мясо, запеченное в чумной крови. Заразив себя и сына, он отправляется на бал к доброму соседу Ротондо. Не подготовленные к такому кошмару люди гибнут очень быстро.

В дальнейшем, описанные события приводят к тому, что инквизитор Паоло Освальдо ди Манфреди устраивает настоящие еврейские чистки, обвиняя их как в реальных, так и во мнимых грехах.

Также игроки могут исследовать и пути сбыта и добычи контрабандистами товаров, в частности дорогой и не слишком распространенной английской шерсти.

Или отправиться на Корсику, чтобы выяснить как зараза попала на изолированный остров, остались ли там выжившие, и можно ли вернуть эти территории под власть Папы.